

# FÜR DIE EWIGKEIT



Um die Wahrheit zu sagen – der Titel der Rubrik gefällt uns selbst überhaupt nicht und wir sind selbst auf der Suche nach einem neuen – aber im Moment ist uns nichts Besseres eingefallen. Vielleicht fällt euch ja ein besserer Titel ein? Falls ja, so lasst uns bitte daran teilhaben. Allerdings eine kleine Einschränkung – der Titel darf kein „ß“ enthalten. „In Stein gemeißelt“ ist somit also leider hinfällig...

Worum geht es also in dieser neuen Rubrik? Von so mancher Stelle erhielten wir – Teils berechnete – Vorwürfe der Geheimnistuerei und mangelnder Transparenz. Kurzum! In unseren Schubladen liegt bereits so einiges an – unserer Meinung nach – fertigem Material, das auch für Leserinnen und Leser dieses Magazins durchaus interessant sein oder für eine aktive Unterstützung sogar nötig sein könnte. Einiges davon mag vielleicht schon in seiner Entwicklung in vorangegangenen Ausgaben besprochen worden sein, Dinge, die in dieser Rubrik vorgestellt werden, gelten allerdings als „abgeschlossene“ Entwicklung. Natürlich kann es auch hier noch zu Korrekturen kommen, große Änderungen sind also nicht mehr zu erwarten. Bevor wir uns hier jedoch in Details verlieren, lasst uns doch lieber beginnen...

## I. Das Währungssystem...

Die offizielle Währung in Antheria sind der **(Silber)Taler** und der **Heller**, welcher aus Kupfer gefertigt wird. Zwar gibt es auch noch Münzen wie den **Amazonenrappen**, den **Zwergenbatzen** (entsprechen je 10 Taler) oder den **Golddukat** (100 Taler). Preise werden jedoch – um ein ausuferndes Umrechnen zu vermeiden – immer in **(Silber)Taler** und **Heller** angegeben.



Natürlich bleibt es euch völlig überlassen eigene Münzen zu entwerfen, aber vergesst dabei bitte nicht, dass diese kein offizielles Zahlungsmittel sein können und einfach in **Taler** konvertierbar sein sollen. Es hat spieltechnisch wenig Sinn die „**Al' Khazaamer Rupie**“ mit einem Wechselkurs von 1:7,25, die noch dazu nur in dieser Stadt Gültigkeit hat, einzuführen. Aus diesem Grund haben wir **Taler** und **Heller** zu den offiziellen Zahlungsmitteln erklärt.

1 (Silber)Taler = 100 Kreuzer

## II. Längen- bzw. Entfernungsangaben...

Anders als in unserer Welt sind Längen- und Entfernungsangaben in Antheria zum Teil eine Art grobe Schätzung - vor allem wenn es um größere Entfernungen geht. Zwar kennt man in **Antheria** die **Meile** (entspricht etwa einem irdischen Kilometer), aber kaum jemand kann sagen wie viele Meilen es von **Bergfurth** nach **Andarwacht** sind. Entfernungen die man nicht an einem Tag zurücklegen kann werden fast immer in „**Tagesmärschen**“ oder „**Tagesritten**“ angegeben und sind nicht verbindlich.



Aber natürlich gibt es auch ein verbindliches Maßsystem, welches auf den ersten Blick wie eine Mischung aus metrischem und anglikanischem System anmutet. Bevor man jetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, sollte man sich ins Gedächtnis rufen, dass meist Dinge aus der Natur als Grundlage, für die antherianischen Maßeinheiten, dienten.

Antherianisch	Irdisch (mm)	Irdisch (cm)	Irdisch (m/km)	Genauigkeit
1 Haar	0,1	0,01	0,0001	überaus hoch
1 Span	1	0,1	0,001	überaus hoch
1 Halbfinger	10	1	0,01	sehr hoch
1 Finger	20	2	0,02	sehr hoch
1 Hand	100	10	0,1	hoch
1 Fuß	300	30	0,3	hoch
1 Schritt	1.000	100	1	normal
1 Trollschrift	10.000	1.000	10	gering
1 Meile	1.000.000	100.000	1.000 / 1	sehr gering
1 Tagesmarsch	30.000.000	3.000.000	30.000 / 30	keine
1 Tagesritt	40.000.000	4.000.000	40.000 / 40	keine
1 Sturmritt	50.000.000	5.000.000	50.000 / 50	keine



Doch was bedeutet nun die „Genauigkeit“ bei den einzelnen Maßen? Nun – wie schon erwähnt sind die Angaben in Antheria nicht ganz so zuverlässig wie in unserer Welt und mit zunehmender Entfernung werden die Angaben ungenauer. Gilt eine Angabe als „überaus hoch“, so weicht sie in der Regel um maximal 1% vom tatsächlichen Wert ab. Bei „sehr hoch“ erhöht sich die Toleranz auf etwa 3% und bei „hoch“ etwa 5%. Bei „normal“ sind es bis zu 10%, bei „gering“ bis zu 15% und bei „sehr gering“ bis zu 20%. Die Angabe „keine“ bedarf wohl keiner näheren Erklärung,,,



### III. Gewichte...

Auch antherianische Gewichtsangaben unterscheiden sich sehr wesentlich von unseren irdischen, da sie meist auf natürlichen Quellen fußen. Ein Kilogramm ist für den Antherianer etwas Ungreifbares – mit einem „**Stein**“ weiß allerdings selbst ein Bauer, der weder Schreiben noch Lesen kann, etwas anzufangen. Um auch hier komplizierte Rechenaufgaben zu vermeiden, empfehlen wir – wenn möglich – das Gewicht in „**Stein**“ anzugeben. Lediglich bei besonders wertvollen Gegenständen, wie etwa Edelsteine, Gewürze oder Zutaten für magisches Wirken empfehlen wir ein genaueres Maß...



Antherianisch	Irdisch (g/mg)	Irdisch (dag)	Irdisch (kg)	Genauigkeit
1 Daun	0,001 / 1	0,0001	0,000001	überaus hoch
1 Feder	0,005 / 5	0,0005	0,000005	überaus hoch
1 Hauch	0,01 / 10	0,001	0,00001	überaus hoch
1 Gran	0,05 / 50	0,005	0,00005	überaus hoch
1 Krümel	1 / 1000	0,1	0,001	hoch
1 Kiesel	10	1	0,01	hoch
1 Stein	1.000	100	1	normal
1 Sack	25.000	2.500	25	gering
1 Quader	1.000.000	100.000	1.000	sehr gering
1 Berg	> 10.000.000	> 1.000.000	> 10.000	keine

Auch hier nimmt natürlich mit der Masse die Genauigkeit ab. Während kleinste Einheiten eine überaus hohe Genauigkeit (Abweichung <1%) aufweisen sind Angaben wie „**Quader**“ oder „**Berg**“ eher Schätzungen denn Messungen. Wobei „**Berg**“ keine eigentliche Gewichtseinheit, sondern einfach umgangssprachlich für „unglaublich viel“, ist.



#### IV. Hohlmaße...

Wohl kaum einem anderen Maßsystem wird von den trinkfreudigen Antherianern mehr Aufmerksamkeit geschenkt als den Hohlmaßen. Schließlich möchte man, wenn man einen Krug Bier bestellt, auch wirklich einen „Krug“ bekommen. Doch an dieser Stelle sei der fröhliche Trinker gewarnt. Schankkrüge werden meist nur zu etwa drei Viertel befüllt – dies variiert jedoch von Taverne zu Taverne. Zuverlässig sind Füllmengen meist nur bei verschlossenen Behältnissen – und auch hier muss man mitunter mit Abweichungen rechnen. Wie stark diese sind hängt, wie fast immer in Antheria, von der Vertrauenswürdigkeit des Anbieters ab.



Antherianisch	Irdisch (ml)	Irdisch (cl)	Irdisch (l)	Genauigkeit
1 Tropfen	0,05	0,005	0,0005	überaus hoch
1 Spritzer	1	0,1	0,001	überaus hoch
1 Schluck	20	2	0,02	sehr hoch
1 Phiole	50	5	0,05	sehr hoch
1 Mund voll	125	12,5	0,125 ( $\frac{1}{8}$ )	sehr hoch
1 Becher	250	25	0,250 ( $\frac{1}{4}$ )	hoch
1 Humpen	500	50	0,5 ( $\frac{1}{2}$ )	hoch
1 Amphore	750	75	0,75 ( $\frac{3}{4}$ )	normal
1 Krug	1.000	100	1	normal
1 Eimer	10.000	1.000	10	normal
1 Fass	100.000	10.000	100	gering
1 Trog	250.000	25.000	250	gering
1 Bottich	1.000.000	100.000	1000	sehr gering
1 Ozean	$\infty$	$\infty$	$\infty$	keine



Die Abbildungen der Schankkrüge zeigen ganz deutlich, dass ein Krug Bier nicht immer die gleiche Füllmenge hat. Hier muss man ganz klar zwischen der Hohlmaßangabe und dem Gefäß unterscheiden. Selbiges gilt auch, wenn man in einer Taverne eine Amphore Wein bestellt. In Antheria sind Amphoren mit Füllmengen von 0,5 bis 2 Liter gebräuchlich. Transportamphoren können aber auch schon mal ein Fassungsvermögen von bis zu 50 Litern aufweisen.





## V. Zeitmessung...

Die Zeitmessung spielt für den gewöhnlichen Antherianer so gut wie keine Rolle. Man verabredet sich nicht für 14:25, sondern für die Zeit nach der die Sonne ihren Höchststand hatte. Lediglich Astronomen, Alchemisten und andere Gelehrte

befassen sich genauer mit der Zeitmessung. Und nur die reichsten Bewohner Antherias können sich einen Zeitmesser, geschweige denn einen Taschenuhrzeitmesser, leisten. Aber dennoch kennt man auch in **Antheria** Einheiten für die Zeit, auch wenn diese sich maßgeblich von den irdischen unterscheiden.



Antherianisch	Irdisch (Sek.)	Irdisch (Min.)	Irdisch (Std.)	Irdisch (Jahr/Tag)
Lidschlag	0,01	0,000166667	0,0000027778	0,00000000031709
Pfeilstrich	0,1	0,00166667	0,000027778	0,000000003171
Augenblick	1	0,0166667	0,00027778	0,00000003171
Minute**	60	1	0,0166667	0,000001902591324
Weile	3600	60	1	0,000114155
Sonnenlauf*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Mondwache*	43200	720	12	0,00136986 / 0,5
Woche**	604.800	10.080	168	0,0191781 / 7
Mondwechsel	2.628.000	43.800	720	0,0821918 / 30
Sternenlauf	31.540.000	525.600	8.760	1 / 365
Dekade	315.400.000	5.256.000	87.600	10 / 3.650
Zeitalter	3.154.000.000	52.560.000	876.000	100 / 36.500

\*Sonnenlauf und Mondwache sind variable Zeitangaben, da sie sich nach Tages- und Nachtdauer richten. Und diese variieren bekanntlich.

\*\*Das Prinzip von Minute und Woche ist in Antheria eigentlich unbekannt.

Generell sind die Zeitangaben als Anregungen zu verstehen – und nicht verbindlich. Wenn ihr euch wohler oder sicherer fühlt, so könnt ihr während des Spieles natürlich auch gerne euer irdisches System verwenden.

Sehr wohl bekannt ist in Antheria allerdings der Zeitrahmen des „**Mondwechsels**“ – welcher 30 irdischen Tagen entspricht. Der antherianische **Sternenlauf** (Jahr) setzt sich aus zwölf **Mondwechseln** und der „**langen Nacht**“ zusammen, welche fünf **Sonnenläufe** (Tage) andauert. Für die „**lange Nacht**“ gelten in weiten Teilen Antherias sehr strenge Regeln. So ist



es Mann und Frau verboten während dieser Tage der Succubana zu opfern und auch tierische Produkte, welche in dieser Zeit gewonnen oder erzeugt wurden (Eier, Milch,...) sollten nicht verzehrt werden. Und natürlich würde sich jeder Bauer hüten, seine Ernte in der „langen Nacht“ einzufahren.

Antherianisch	Irdisch	Gottheit	Anmerkung
Eismond	Jänner	Frigor	Gott der Kälte und des Eises
Raumond	Februar		
Saatmond	März	Arvenisena	Göttin der Kunst und der Schönheit
Laichmond	April		
Wonnemond	Mai	Succubana	Göttin der sexuellen Ekstase
Lange Nacht		Lilith / Furiya*	5 Tage andauernde Dunkelheit
Drachenmond	Juni	Junova	Göttin der Geburt und der Erneuerung
Heumond	Juli	Agror	Gott des Ackerbaus und der Viehzucht
Erntemond	August	Cassandra	Göttin des Krieges und des Kampfes
Kräutermond	September	Fennex	Gott des Handels und der Reisenden
Weinmond	Oktober		
Laubriss	November		
Wendemond	Dezember		

*\*Bei Lilith und Furiya handelt es sich um keine Göttinnen, sondern um deren dämonische Gegenspielerinnen, welche für Hass, Schmerz und Perversion, bzw. Gemetzel und Bluttausch stehen.*

Wie ihr sehen könnt ist hier noch einiges an Freiraum. Wenn ihr also Ideen für weitere Gottheiten habt, so teilt sie uns doch bitte mit. Vorschläge, die es in die Liste schaffe, werden mit einem zwanzigseitigen Würfel (**W20**) belohnt.

## VI. Kulturschaffende Völker...

Auf ausdrücklichen Wunsch einiger Leserinnen und Leser, sowie unserer neuen Teammitglieder, fassen wir hier noch einmal die kulturschaffenden Völker **Antherias** zusammen, denn seit der „Erstvorstellung“ in Ausgabe 2 hat sich hier wirklich eine Menge getan. Durch eure Mitarbeit wurden die Völker deutlich vielschichtiger und auch das eine und andere neue Volk wurde auf Expeditionen und Nachforschungen in Archiven entdeckt. Ihr seid überzeugt, dass ihr schon alle Völker kennt? Vielleicht werdet ihr überrascht sein!?



## Menschen

Sie machen wahrscheinlich die größte Volksgruppe Antherias aus und sind, vom hohen Norden, bis zu den feuchtheißen Dschungeln im Süden, in ganz Antheria anzutreffen. Deshalb werden sie von anderen Völkern, welche nicht nach Erweiterung ihres Lebensraumes streben, nicht selten als eine Krankheit betrachtet. Dabei geht es den Menschen primär gar nicht um die Erweiterung ihres Lebensraumes, sondern um die Befriedigung ihres unstillbaren Forschungsdranges, welcher in ihrer Natur zu liegen scheint.



Beinahe alle Menschen leben in Dörfern, Städten oder anderen Siedlungsformen, sofern sie nicht verstoßen wurden oder schlicht und einfach die Einsamkeit vorziehen. Fälschlicherweise werden auch **Amazonen** immer wieder als Volk bezeichnet. Diese Bezeichnung hat sich in den letzten Zeitaltern allerdings umgangssprachlich so verfestigt, dass sie selbst von Gelehrten akzeptiert wird. Richtigerweise müsste man **Amazonen** als „militärischen und kulturellen Orden, dem nur Frauen angehören“ bezeichnen.

Die Menschen teilen sich in eine schier unüberschaubare Zahl von Volksstämmen – von den **Nordmännern** / **Walküren** des eisigen Nordens bis zu den **Krk'zaan** im tiefen Süden – auf. Während die Menschen des unwirtlichen Nordens die „Mittelländer“ wegen ihres, ihrer Meinung nach verweichlichten, Lebensstils größtenteils verachten, betrachten manche „Mittelländer“ die dunkelhäutigen Völker des Südens als „Tiere, die man bestenfalls als Sklaven halten kann“. Dafür betrachten die **Krk'zaan** einen gut abgehangenen und gewürzten „Mittelländer“ als Delikatesse.



Ganz anders wiederum die **Naganui**, welche einige der kleinen Inseln im Süden bewohnen. Sie sind sehr weltoffen, freundlich und jeder Volksgruppe gegenüber freundlich gesinnt. Es kommt häufig vor, dass die Frauen der **Naganui** Besucher einladen ihrem Vulkangott **Nagawunuhunuana** zu opfern, was einem Opfer an **Succubana** gleichkommt. Man sollte die Freizügigkeit und Freundlichkeit der **Naganui** allerdings nie auf die Probe stellen, denn sowohl Männer als auch Frauen sind furchtlos und wissen sich mit ihren zahnbesetzten Holz Waffen zur Wehr zu setzen.



Sie leben in erster Linie von dem was Wasser und Insel ihnen zu geben bereit sind, und vom Handel mit anderen Volksstämmen. Zu ihren Haupthandelsgütern zählen Milchnüsse, Perlen und kleine



Blöcke aus Seetang, Ölen und Fetten, deren Verwendung zu besonders sauberer und weicher Haut führt. Der genaue Herstellungsprozess ist ein Geheimnis und es gilt als große Ehre, wenn man so einen, etwa handgroßen, Block geschenkt bekommt.



Geld ist den *Naganui* fremd – sie betreiben Tauschhandel. So hängt es in erster Linie von eurem Verhandlungsgeschick ab ob ihr ein gutes Geschäft macht.



Nicht annähernd so friedliebend und freizügig sind die „أطفال الصحراء الكبرى“ (*'Atfal alsahra' Alkubraa*), die „Kinder der Großen Wüste“. Männliche Kinder werden ab ihrem fünften Lebensjahr zu furchtlosen Kriegern erzogen, die früher nur ein Ziel kannten – den Glauben an ihren einen Gott, der keinen Namen trägt über ganz **Antheria** zu verbreiten. Mehrere Zeitalter lang haben sie dies versucht, wurden aber immer am **Wüstenwall** (*J'odar al Sra*), in verlustreichen Schlachten, aufgehalten.

Seit etwa fünf Dekaden herrscht ein brüchiger Friede zwischen den „Kindern der Großen Wüste“ und den „Mittelländern“ und man konzentriert sich mehr auf den Handel mit kostbaren Gewürzen und Stoffen als auf die Verbreitung des Glaubens. Durch diesen Handel haben es einige von ihnen zu unsagbaren Reichtümern geschafft, welche selbst Barone aus dem „Mittelland“ wie Bettler erscheinen lassen.



Dieser Reichtum hat schon so manchen Abenteurer zu unüberlegten Handlungen verleitet. Seid gewarnt – die Justiz der Wüstenkinder urteilt schnell und hart. So ist man als Gewürzdieb schnell mal eine oder beide Hände los – oder einen anderen Körperteil, wenn man zum Beispiel mit der Frau eines anderen erwischt wird.



Einst waren die Wüstenvölker den anderen Menschen Antherias in vielen Bereichen, wie Kultur, Anatomie oder Mechanik weit voraus. Diese Entwicklung kam während der scheinbar endlos andauernden Kriege komplett zum Erliegen und da man sich noch immer weigert Wissen von anderen Volksgruppen zu akzeptieren,





wurden sie letztendlich in vielen Bereichen vom Thron gestoßen. Lediglich ihr Geschick im Handeln ist unerreicht und selbst Zwerge lassen sich mitunter ihren Bart von den Wüstenkindern abschwatzen. Es ist nicht bekannt woher die Gewürze stammen, mit denen vor allem in **Al'Khazaam** gehandelt wird. Es darf daher angenommen werden, dass den „Kindern der Großen Wüste“ Gegenden **Antherias** bekannt sind von denen andere Völker noch nichts wissen. Und es ist zu befürchten, sollten sie das Monopol des Gewürzhandels verlieren, das es erneut zu kriegesischen Auseinandersetzungen kommen wird.

Wie ihr sehen könnt, kann man schon alleine mit den menschlichen Volksgruppen ganze Bücher füllen – und vielleicht werden wir das eines Tages auch tun. Aber jetzt lasst und zum nächsten kulturschaffenden Volk kommen, zu den...

## Elfen

Es gibt so gut wie keine Zweifel daran, dass es sich bei Elfen um das älteste und weiseste der kulturschaffenden Völker **Antherias** handelt. Es ist nicht wirklich bekannt wie alt Elfen werden können, aber von der jugendlich wirkenden Prinzessin der Frostelfen, **Myr'nala**, wird bereits in einer Chronik berichtet welche vor etwa drei Zeitaltern verfasst wurde. Elfen dürften also, neben Drachen und Succuben, die höchste Lebenserwartung aller Wesen auf **Antherias** Oberfläche aufweisen – sofern sich nicht ein Ork eine Flöte aus Elfenbein schnitzen möchte.

Wie Menschen, sind auch Elfen in ganz Antheria anzutreffen – allerdings meiden sie den Kontakt zu anderen Völkern so weit es möglich ist. Obwohl fast alle Elfen in Städten leben – die sich aber wesentlich von denen der Menschen unterscheiden – sind sie sehr naturverbundene Wesen und jeder Frevel gegen die Natur ist für sie ein Frevel am Leben selbst und wird entsprechend ihrer Gesetze streng geahndet.



Die zahlenmäßig stärkste Volksgruppe der Elfen sind die **Forstelfen**, welche – wie auch die **Hochelfen** – hauptsächlich im **Jadewald** ansässig sind. Sie sind besonders naturnah und verfügen über stark ausgeprägte magische Fähigkeiten...







Viele davon leben, zusammen mit den **Hochelfen**, in der Hauptstadt der Elfen – in **Yaldar'mae**. Eine Stadt deren Schönheit alle anderen Städte **Antherias** überstrahlt. Andere wiederum leben in kleineren Städten oder Baumdörfern nahe des **Orkwalls**. Sie übernehmen, neben den **Amazonen**, die gefährliche Aufgabe, den Wall zu bewachen und das Land vor einfallenden Orks zu beschützen. Ihr größtes Heiligtum ist **Sumaya**, der „Baum des Lebens“. welcher etwa zweihundert Meilen östlich der Hauptstadt liegt. Jeder Elf würde diesen einen Baum mit seinem Leben beschützen. Nicht einmal den **Amazonen**, zu denen die Elfen gute Beziehungen pflegen, ist es gestattet diese Stätte zu betreten.

*\*Bisher wurden die Baumelfen in unseren Chroniken als Forstelfen geführt. Da es hier aber leicht zu Verwechslungen mit den Frostelfen kommen kann, und ein Forst eine wirtschaftlich genutzte Fläche darstellt – worauf uns **Andrea** hinwies – haben wir uns zu dieser Namensänderung entschieden.*

**Hochelfen** sind, ausser besondere Umstände zwingen sie dazu die Stadt zu verlassen, ausschließlich in **Yaldar'mae** anzutreffen. Wir sind uns selbst nicht ganz sicher, ob es korrekt ist sie als eigene Volksgruppe zu bezeichnen, da nicht alle von ihnen als Hochelfen geboren wurden, sondern einige diese Bezeichnung durch eine rituelle Weihe erhalten haben.

Obwohl kaum je ein menschliches Wesen eine **Hochelfe** zu Gesicht bekommen hat, werden sie meist als „über alles Irdische hinaus schön“ beschrieben. Unter ihnen befinden sich die besten Architekten, Magier, Heiler, ja sogar Waffenschmiede, **Antherias**. Ihnen obliegt auch die Gesetzgebung für (fast) alle Elfen.

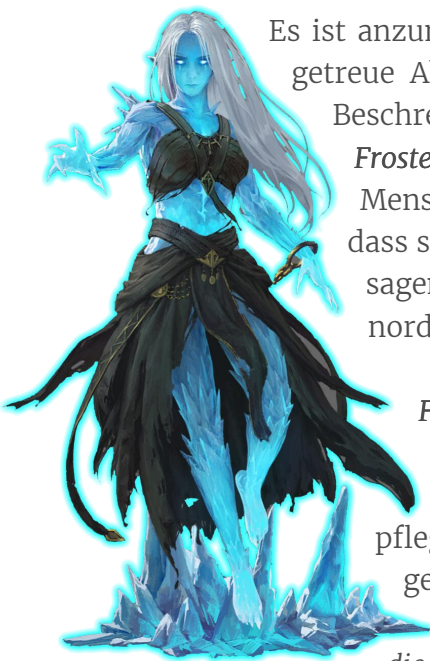
Ob die Bezeichnung **Hochelfen** von ihrer Körpergröße (die meisten von ihnen messen an die zwei Schritt), ihrem Stand in der Hierarchie oder ihrem Gebaren, welches von Menschen als hochnäsiger und herablassend bezeichnet wird, abgeleitet ist kann heute nicht mehr mit Sicherheit gesagt werden. Überlieferungen zur Folge sollen die **Hochelfen** den **Amazonen** vor drei Zeitaltern das Geheimnis zur Herstellung des Drachenstahls verraten haben,



welcher ihre Schwerter leichter, schärfer und widerstandsfähiger macht als herkömmliche Waffen. Mit Sicherheit behauptet werden kann allerdings nur, dass das Schwert von Amazonenkönigin *Arvenya* aus einer Schmiede der *Hochelfen* stammt und über ungeahnte magische Eigenschaften verfügt.

Auch *Hochelfen* verehren *Sumaya* als höchstes Heiligtum – als Mutter allen Lebens.

Die meisten *Frostelfen* kennen die grünen Blätter der Jadewaldes nur noch aus den Überlieferungen und Geschichten der Stammesältesten. Obwohl auch sie *Sumaya* als höchstes Heiligtum verehren, hat kaum eine von ihnen den „Baum des Lebens“ je erblickt. Auch über ihr Aussehen halten sich hartnäckig Gerüchte in der Menschenwelt. Manch Reisende, welche ihnen angeblich begegnet sind, beschreiben sie als Wesen deren Körper aus blauen Kristallen bestehen sollen, die von innen heraus leuchten.



Es ist anzunehmen, dass diese Reisenden wohl am Frostfieber litten, denn wie die getreue Abbildung von Prinzessin *Myr'nala* auf Seite 65 zeigt, entspricht diese Beschreibung keinesfalls der Realität. Doch was hat die Volksgruppe der *Frostelfen* aus den Wäldern in den unwirtlichen Norden verschlagen? Kein Mensch vermag das mit Sicherheit zu sagen, man geht allerdings davon aus, dass sich eine Gruppe von Elfen vor vielen Zeitaltern auf die Suche nach einem sagenumwobenen, magischen Eiskristall machte, welcher wenige Meilen nordwestlich von *Løkkensund* zu finden ist.

*Frostelfen* leben hauptsächlich von der Jagd und dem Handel mit Fellen und Tierhäuten, welche sie meist in *Løkkensund* gegen andere Güter eintauschen. Im Gegensatz zu den anderen Volksstämmen der Elfen pflegen sie – der unwirtlichen Umgebung und der Nähe der Siedlungen geschuldet – nähere Kontakte zu ihren menschlichen Nachbarn. Obwohl sich einige von ihnen sogar auf Beziehungen mit Menschen einlassen – *die meisten Halbelfen sind frostelfischer Abstammung* – betrachten sie die Menschen als primitive, unzivilisierte Lebewesen, was auf die ungehobelten Nordvölker wahrscheinlich auch zutreffen mag.

Neben *Sumaya* verehren die Frostelfen auch den magischen Eiskristall, für welchen es in ihrer Sprache keinen Namen gibt, welcher von Menschen aber *Töfraískristall* genannt wird.





Eine weitere, sehr düstere, Volksgruppe der Elfen, stellen die **Nachtelfen** dar. Ihr auffälligstes Erkennungsmerkmal ist ihre blassgraue bis beinahe schwarze Hautfärbung, welche darauf zurückzuführen sein dürfte, dass sie seit vielen Generationen das Licht der Sonne meiden und ihren Geschäften fast immer im Schutz des fahlen Mondlichtes nachgehen. Um diesen Schutz optimal zu nutzen sind **Nachtelfen** stets dunkel – meist schwarz – gekleidet.

Warum sie sich vor vielen Zeitaltern von ihren Brüdern und Schwestern losgesagt und ein Leben in der Dunkelheit gewählt haben, ist selbst in den Chroniken der Elfen nicht niedergeschrieben. Sicher ist nur, dass die **Dunkelelfen** jegliche Gesetzgebung durch die **Hochelfen** ablehnen und keine Fremden in ihrem Gebiet, dem **Düsterwald**, dulden. Da kaum jemand lebend aus dem **Düsterwald** zurückkehrt, ist so gut wie nichts darüber bekannt in welchen Siedlungsformen **Dunkelelfen** leben.

Neben **Sumaya** verehren **Nachtelfen** auch den **Blutkristall**, welcher inmitten des **Düsterwaldes** verborgen liegt. Kein Mensch, der den Kristall je erblickte schaffte es lebend zu seinesgleichen zurück. Auch andere Elfenvölker werden in der Nähe des Kristalles nicht geduldet. Glaubt man den Gesängen einiger Barden, so bringen die **Nachtelfen** ihre Gefangenen dem Kristall, in einem grausamen Ritual, als Blutopfer dar.

Eine von allen Elfenvölkern verabscheute Splittergruppe der **Nachtelfen** sind die **Blutelfen**. Bei ihnen handelt es sich um **Nachtelfen** welche ihre Fähigkeit, sich nahezu unbemerkt in der Dunkelheit zu bewegen, in den Dienst dunkler, menschlicher Machenschaften stellen und sich als Assassinen verdingen. Man trifft sie fast immer nur Nachts in dunklen Gassen der großen Städte, wo sie im Verborgenen ihre Dienste anbieten. Hat eine **Blutelfe** einen Auftrag angenommen, wird sie nicht ruhen bis dieser erfüllt oder sie selbst tot ist.

Doch hier sei auch zur Vorsicht gemahnt! Versucht man eine **Blutelfe** zu betrügen oder sonst wie hinters Licht zu führen, wird man schnell zu ihrem nächsten Ziel. Und es ist auch eine ganz dumme Idee, eine **Nachtelfe** in einer dunklen Seitengasse nach dem „Preis für eine Nacht“ zu fragen. Der einzige uns bekannte Mann, der diese Frage nicht mit seinem Leben bezahlt hat, hat nur noch einen Hoden. Den anderen trägt die **Blutelfe** als gegerbten Lederbeutel an ihrem Gürtel. Man sollte also besser in kaltes Wasser springen um sich abzukühlen.





## Zwerge

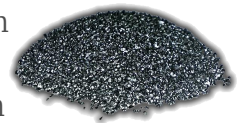
Schenkt man einem Schmählied Glauben, dass in den Hafentavernen gesungen wird, dann haben alle Zwerge drei Dinge gemein. ♪♪ *Sie saufen wie Kamele! Sie sind stur wie Orkponys! Ihre Schädel sind so dick, dass jedes Wissen von ihnen abprallt! So sind sie, die Zwerge, Juchhei!* ♪♪



Auf den einen oder anderen Zwerg mag das, wie sicher auch auf Menschen, zutreffen. Und natürlich sind Zwerge einem guten Bier der eigenen Braukunst niemals abgeneigt. Und ja... Sie sind so stur, dass, wenn sie eine falsche Meinung gefasst haben, die Wahrheit sie in den Arsch beißen kann – und sie werden sie ignorieren. Wer Zwerge deswegen für dumm hält, der begeht einen mächtig großen Fehler. Es waren Zwerge, die das Geld wie wir es kennen, in **Antheria** verbreitet haben. Es waren Zwergenschmiede, welche die Geheimnisse von Metallverbindungen erkannt haben. Ohne diese Verbindungen wären viele Waffen und Werkzeuge technisch nicht möglich gewesen. Es waren Mechanizi der Zwerge, welche die ersten Belagerungswaffen erschufen. Ihre neueste Erfindung, der „Stahlspiralwurm“ schafft es, sich, durch reine Muskelkraft angetrieben, durch Stein und Erd zu fressen und erleichtert den Bergbau.



Und es sind Zwergenalchemisten, die ein geheimes Pulver herstellen welches, wie ein schwerer Vorschlaghammer, festen Stein mit einem Donnerschlag zu Staub verwandelt. Die Entwicklung einer Maschine, welche Steinkugeln mit Hilfe dieses Pulvers hunderte Schritt weit schleudern kann, wurde wieder eingestellt, nachdem einige Zwerge bei Versuchen ihr Leben gelassen haben. Auch die Herstellung des schwarzen Pulvers soll überaus gefährlich sein – schon der kleinste Fehler kann dem Alchemisten eine Hand, einen Arm oder sogar den Kopf kosten – und ist nur den erfahrensten Alchemisten gestattet. Versuche von vielen mittelländischen Alchemisten dieses Geheimnis zu entschlüsseln schlugen bisher fehl. Bisher ist man lediglich der Annahme, dass Holzkohle und Sulfurum im Pulver enthalten zu sein scheinen. Es scheinen aber noch eine oder mehrere Ingredienzien zu fehlen um das „Donnerschlagpulver“ herzustellen.



Ihr seht – es ist also gänzlich falsch, Zwerge für dumm zu halten... Zwerge sind aber nicht bloß für ihre Mechanizi und Alchemisten geschätzt. Höchsten Stellenwert in **Antheria** genießt die Braukunst der Zwerge. Wer es sich leisten kann, der genießt zu seinem Mahl einen Krug



kühles Zwergenbräu und selbst in den höchsten Häusern wird nach einem ausgiebigen Mahl ein Schluck Zwergenbrannt gereicht um für Ausgewogenheit im Magen zu sorgen. Ihr seht – wir verdanken den Zwergen mehr als es auf den ersten Blick den Anschein hat.



Jedoch anders als bei Menschen oder Elfen, lassen sich Zwerge nur sehr schwer in Volksgruppen einteilen. Es handelt sich bei ihnen viel eher um Sippen oder eine Art von Berufsgruppen, die da wären...

**Erzzwerge...** Sie machen wohl den größten Teil der Zwerge aus. Unaufhörlich treiben sie ihre Stollen in die Berge Antherias um Erze zu fördern. Und gefördert wird alles, vom kostbaren Golderz, bis zum rostroten Eisenerz. Meist werden diese Erze in den „**Hort des Feuers**“ gebracht, wo in unzähligen Schmelzöfen das Reinmetall aus den Erzen gewonnen wird. Da es neben diesen Schmelzöfen unerträglich heiß ist wird dort auch sehr viel Bier benötigt. So ist es also nicht verwunderlich, dass man unter den **Erzzwergen** auch die besten Bierbrauer findet. Ein großer Teil der Metalle wird direkt in den Zwergenschmieden verarbeitet, aber sie dienen auch als Handelsgut mit den Menschen.

Da die abgebaute Kohle bei weitem nicht zum Befeuern der hungrigen Schmelzöfen reicht, und es auch sehr viel profitabler ist sie zu verkaufen als sie zu verbrennen, holzen die **Erzzwerge** Sonnenlauf für Sonnenlauf ein Stück des **Grenzwaldes** ab, was immer wieder zu Spannungen mit den Elfen führt, denen Bäume heilig sind. Und da durch die Erfindung des „Stahlschneidwurm“ die Stollen jetzt noch schneller in die Berge getrieben werden, steigt auch der Bedarf an Stützbalken rasant schnell an.

**Obsidianzwerge...** Sie zählen, wohl auch notgedrungen, zu den wehrhaftesten der Zwergensippen. Ihre Stolleneingänge liegen sehr nahe an der unfruchtbaren Steppe, welche die Orks als ihre Heimat für sich beanspruchen. Für Orks ist der schwarz glänzende Stein – in den Mittellanden auch als Vulkanglas bekannt – der heilige Stein ihrer Göttin. Zwerge bauen ihn ab, um daraus Ziergegenstände, Schmuck und Münzen herzustellen. Dies ist immer wieder Grund für blutige Auseinandersetzungen am Fuße der „**Vulkanglaszacken**“.



Schmuckstücke aus Obsidian erzielen – obwohl es ein ganzes Gebirge daraus gibt – in den Mittellanden hohe Preise. Besonders gefragt ist natürlich der grüne







Obsidian, der nur sehr selten zu finden ist und schon fast Goldpreise erzielt. Oder den **Obsidianzwerge** findet man überragende Bildhauer und Meister der Edelsteinschleifkunst.

Edelsteine sind auch das, womit **Juwelenzwerge** ihren Unterhalt verdienen. So kommt das Sprichwort „In jedem der Juwelenberge stecken zehn **Juwelenzwerge**!“ nicht von ganz ungefähr. Nur das es deutlich mehr als zehn Zwerge pro Berg sind. Auf der Suche nach kostbaren Edelsteinen und Kristallen haben die Zwerge die Juwelenberge mehr durchlöchert als Motten meinen Morgenmantel. So mancher Berg droht, aufgrund der vielen Stollen die in ihn getrieben wurden, in sich zusammenzustürzen. Das hält die **Juwelenzwerge** aber nicht davon ab im inneren der Berge prunkvolle Hallen und Wohnstätten anzulegen. Die Juwelenberge waren einst so reich an Edelsteinen, dass man sie mancherorts sogar an der Oberfläche finden konnte. Noch heute erwecken manche



Illustrationen und Karten diesen Eindruck, allerdings gehören diese Zeiten längst der Vergangenheit an. Die, den Bergen abgerungenen Edelsteine werden durch die zwergischen Edelsteinschleifer häufig direkt zu edlen Schmuckstücken verarbeitet, mitunter aber auch in ihrer Rohform an die Mittelländer und „Die Kinder der Großen Wüste“ verkauft, wo sie auf verschiedenste Arten und Weisen verarbeitet werden oder anderweitig Verwendung finden.

Aber völlig egal welcher Sippe die Zwerge angehören, sie haben alle Eines gemeinsam! ♪♪ *Sie saufen wie Kamele! Sie sind stur wie Orkponys! Ihre...* ♪♪ Nein! Nicht das! So geschäftstüchtig die Zwerge auch sein mögen, sie hassen es, ihre geliebten Berge verlassen zu müssen. Aus diesem Grunde sind nicht sehr viele von ihnen im Mittelland anzutreffen, bei Elfen und Orks natürlich schon gar nicht. Wenn sie in Menschenstädten anzutreffen sind, dann meist nur in der Grenzregion – oder auf Abenteuern!

## Orks

Es herrscht zwischen **Antherias** Gelehrten noch immer große Uneinigkeit, ob Orks nun zu den kulturschaffenden Völkern gehören oder nicht. Wobei sich die Gelehrten noch nicht einmal



einig sind, wie man „kulturschaffend“ definieren soll. Sie leben in Sippen, bauen Häuser und erschaffen, in unseren Augen primitive, Kunstwerke. Also ja... Orks zählen zu den kulturschaffenden Völkern **Antherias**. Aber es ist wahrlich schwierig für Nicht-Orks, deren Kultur und Lebensweise zu verstehen oder gar zu akzeptieren. Denn bei den Orks gilt ganz klar das Gesetz des Stärkeren. Wer Schwäche zeigt, wird meist von der Sippe als Belastung gesehen und verstoßen – oder getötet.



Doch um die Orks **Antherias** zumindest ein klein wenig zu verstehen, müssen wir unsere Gedanken einmal frei machen, von den Bildern, die „Der Herr der Ringe“ oder „**Das Schwarze Auge®**“ dort vielleicht hinterlassen haben. Sieht man von den Hauern in ihrem Unterkiefer und der anderen Hautfarbe einmal ab, sind sie den Menschen gar nicht so unähnlich., sowohl im Guten als auch im Schlechten. Aber versteht uns jetzt bitte nicht falsch – wir wollen die Orks hier auf keinen Fall verniedlichen. Sie sind furchtlose Kriegerinnen und Krieger, die an Körperkraft (**KK**) jedem Menschen oder Elfen weit überlegen sind. Und selbst „zierliche“ Halborks – auf welche wir jetzt aber nicht eingehen werden – wie unsere *Gr’ougia* haben noch immer genug Kraft um einem Menschen jeden Knochen im Körper zu brechen.

Dessen sollte man sich immer bewusst sein, ehe man einen über zwei Schritt großen Berg an Muskelmasse zum Kampf herausfordert. Sie werden diese nur all zu gerne annehmen...



Obwohl es eine Vielzahl von Stämmen, Sippen und Clans gibt, teilen sich die Orks im Wesentlichen nur in zwei Volksstämme auf. Der am weitesten verbreitete und bekannteste Volksstamm sind die grünhäutigen **Steppenorks**. Sie leben in weit verstreuten Siedlungen und Dörfern nördlich des **Smaragdwaldes**, an den Füßen der **Vulkanglaszacken**. Da ihnen das karge Land keine Möglichkeit bietet Ackerbau zu betreiben, leben sie fast ausschließlich von der Jagd und ein wenig Viehzucht. Da sie von anderen Völkern **Antherias** verachtet und sogar als Tiere bezeichnet werden, betreiben **Steppenorks** keinen Handel – zumindest nicht offiziell. Immer wieder sieht man Koggen, im Schutz der Nacht, an der Westküste, nördlich der **Valkyre**, anlegen um ihre Ladung zu löschen und Felle zu bunkern – obwohl dies eigentlich verboten ist.



Für Silberwolffelle werden im Mittelland aber derart hohe Preise bezahlt, dass so mancher Kapitän die eine oder andere Schmuggelfahrt und die gefährlichen Verhandlungen mit den **Steppenorks** in Kauf nimmt. Wer mit Orks generell Handel betreibt sollte auch nie die Gefahr



unterschätzen, die von ihren primitiv wirkenden Waffen ausgehen. Die meisten Hieb Waffen der Orks sind klobig, schwer und nicht sehr scharf – aber in den Händen eines Orks sind sie absolut tödliche Waffen. Wahrscheinlich vermag dieses Schwert nicht ein Kettenhemd oder Plattenpanzer zu durchdringen, aber die schiere Wucht des Angriffs vermag Knochen zu brechen oder den Schädel einzuschlagen. Was man noch weniger unterschätzen sollte sind die Bogenschützen der **Steppenorks**. Schon von Kindesbeinen an lernen Orks den Umgang mit Pfeil und Bogen. Die Beherrschung des Orkbogens ist ausschlaggebend für den Jagderfolg und das Überleben der Sippe.

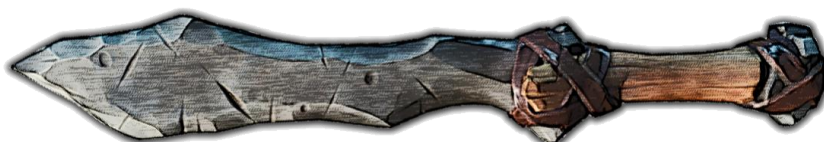
**Steppenorks** können ihre Pfeile auf Entfernungen bis zu einer halben Meile sicher ins Ziel bringen. Und wir sprechen hier nicht von den leichten, schlanken Pfeilen der Elfen oder der Mittelländer. Ein typischer Orkpfeil ist etwas über einen Schritt lang, hat einen Schaftdurchmesser von etwa einem Finger und die Spitze ist nicht selten eine Hand lang. Wer Ausgabe 5 des „**Amazonen Kuriers**“ gelesen hat, der weiß wie verheerend diese Pfeile sind.

Ihre Ansichten von Kunst und zum Beispiel Schmuck unterscheiden sich wesentlich von anderen Völkern **Antherias**. Schmuck, wenn man es so nennen kann, dient bei den Orks in erster Linie dazu, ihren Rang in der Sippe zu zeigen. So tragen Orks zum Beispiel Knochen oder Zähne besiegtter Gegner als Halsketten.



Der zweite Volksstamm der Orks sind die **Bergorks**, welche zwischen den **Vulkanglaszacken** und den **Frostriesen** leben. **Bergorks** unterscheiden sich in erster Linie durch ihre Hautfarbe von den **Steppenorks**. Die vielen Zeitalter, die sie im Schatten der Berge verbracht haben, ließ ihre Haut ergrauen. Sie pflegen kaum Kontakte zu ihren grünhäutigen Verwandten oder anderen Völkern, was – vielleicht zum Glück für **Antheria** – auch der Grund dafür sein könnte, dass sie waffentechnisch nicht so „fortschrittlich“ sind wie **Steppenorks**, was sie jedoch nicht weniger gefährlich macht.

Was **Bergorks** an Technik fehlt, machen sie durch übermenschliche Kraft wett...



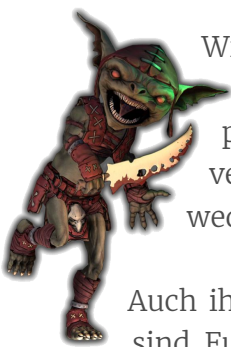


Und um ein für alle Mal mit diesem Irrglauben aufzuräumen, hier ein Auszug aus *Tyren Ramsbergs* Tagebuch...

Grimmig nagte die Frostkälte an unseren Gliedmaßen und mir war, als würden sie mir vom Körper fallen. Nach Einbruch der Nacht vermochte nicht einmal ein Lagerfeuer das laute Klappern meiner Zähne verhindern. Erst als meine Halbork-Führerin mich aufforderte, meine klammen Kleider abzulegen und zu ihr unter die Felle zu kriechen hörte ich auf vor Kälte zu zittern. ... Und als sie mich an sich drückte, um mich zu wärmen, da konnte ich ganz deutlich spüren, das nicht ein einziges Härchen ihren muskulösen Körper verunstaltete.

## Goblins

Für die einen sind sie eine Landplage, für die anderen ein kulturschaffendes Volk – aber wohl in den Augen aller sind sie Räuber- und Diebesgesindel. Glitzernde und glänzende Gegenstände scheinen sie geradezu anzuziehen – und sie lassen nichts unversucht um diese in ihren Besitz zu bekommen. Dabei schrecken die, kaum mehr als einen Schritt kleinen, **Goblins** auch nicht davor zurück einem schlafenden Reisenden die Kehle durchzu-schneiden. Generell sind **Goblins** sehr feige Kreaturen und fühlen sich nur im Rudel stark. Wohl aus diesem Grund werden sie von Zwergen auch Abschätzig als „Arschwisch“ bezeichnet. Trifft man in **Antheria** auf einen einzelnen Goblin wurde dieser meist entweder von seiner Sippe verstoßen oder er versucht einen in eine Falle zu locken.



Wie bei den Orks, sind sich die Gelehrten uneins darüber, ob **Goblins** zu den kulturschaffenden Völkern zu zählen sind. Es sind einzig und alleine ihre primitiven Malereien an Höhlenwänden und das sie über eine eigene Sprache verfügen, was einen dazu bewegen kann, sie dazu zu zählen. Sie betreiben weder Ackerbau noch Viehzucht – sie sind Jäger und Sammler.

Auch ihre Waffen und Rüstungen stammen nicht aus eigener Produktion, sondern sind Fund- und Beutestücke. So war es nach den großen Schlachten des letzten Krieges häufig zu beobachten, dass ganze Horden von **Goblins** über die Schlachtfelder zogen um die Leichen zu fleddern. Die gefährlichste Waffe der **Goblins** sind meist nicht ihre alten, rostigen und schartigen Schwerter, sondern ihre scharfen Zähne. Der Biss eines **Goblins** birgt meist ein hohes Risiko für eine Wundinfektion.





Es ist schwierig, bei **Goblins** von Volksgruppen zu sprechen, Gelehrte neigen eher dazu, sie als „Unterarten“ zu bezeichnen. Eine dieser Arten wird von den Mittelländern als „**Nachtschleicher**“ bezeichnet. Im Gegensatz zum gewöhnlichen Goblin, haben **Nachtschleicher** eine graue Haut und besitzen die Fähigkeit in absoluter Dunkelheit sehen zu können. Dies hat allerdings den Nachteil, dass ihre Augen dabei rot glühen und sie so leicht auszumachen sind.

Eine Goblinart, der man wohl nicht so gerne begegnet, sind die beinahe menschengroßen **Hobgoblins**, welche irrtümlichweise manchmal sogar für Orks gehalten werden. Zum Glück für Reisende und Bauern, sind sie nur in kleinen Gruppen anzutreffen und trotz ihrer Größe und ihrem furchteinflößendem Aussehen sind sie nicht viel mutiger als ihre kleinen Artgenossen. Jedoch sollte man nicht den Fehler begehen ihre Kraft und Wildheit zu unterschätzen. Ein ausgewachsener **Hobgoblin** kann es durchaus mit einem Menschen aufnehmen und ihm mit Klauen und Zähnen beachtliche Wunden zufügen, die sich nur all zu leicht entzünden können.

Wie auch ihre kleineren Verwandten sind auch **Hobgoblins** in erster Linie Jäger und Sammler



Alle **Goblins** haben, auch wenn man es bei ihrem Anblick nicht zu glauben vermag, einen sehr stark ausgeprägten Familiensinn. Das Wohl ihrer Familie oder der Sippe bedeutet ihnen viel mehr als das eigene. Trotz ihrer Feigheit würde sich ein gefangener **Goblin** eher selbst die Zunge abbeißen, als die Lage seiner Höhlensiedlung zu verraten.

Darüber hinaus gelten sie als ausgezeichnete Spurensucher, weshalb man sie mitunter auch zusammen mit Räuberbanden antrifft, welche sich die Fähigkeiten der **Nachtschleicher** oder **Goblins** billig oder erpresserisch zu Nutze machen. Ach ja! Eines unterscheidet die **Goblins** noch maßgeblich von den meisten anderen Völkern **Antherias**. In der Sippe geben die Frauen den Ton an. Fast immer hat eine Sippe eine Schamanin und eine Älteste – zwei Ränge, die fast ausschließlich von Frauen besetzt sind. Sie zeigen, verglichen mit den Männern – **wenn man sie so nennen kann** – auch eine deutlich höhere Lernfähigkeit.

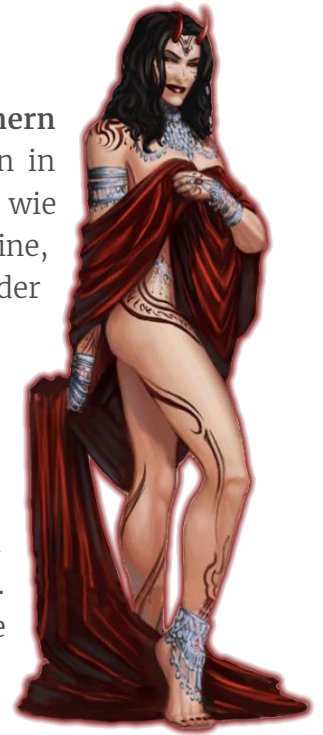




## Succuben & Incubi

...und ihre männliche Gestalt, der *Incubus*, werden von vielen *Antherianern* hoch geachtet und beinahe wie Götter verehrt, andere wiederum sehen in ihnen Dämonen, Ausgeburten der „langen Nacht“. Sie selbst sehen sich, wie *Tyren Ramsberg* in seinen Tagebüchern zu berichten weiß, weder als das Eine, noch als das Andere. Doch woher kommen diese Irrglauben in der Bevölkerung – ja woher kommen die *Succuben* selbst?

Die Frage nach ihrer Herkunft ist leicht zu beantworten, denn man weiß es nicht. Nicht einmal *Nadeare Solial*, Hohepriesterin der *Succubana* – und selbst *Succubus* – kennt die Antwort auf diese Frage. Schenkt man sehr alten Überlieferungen Glauben, dann waren sie einst Menschen, deren Eitelkeit so weit ging, ihre Schönheit mit derer der Götter gleichzustellen. Zur Strafe wurden sie von den Göttern in die Geschöpfe verwandelt, die sie jetzt sind. Dazu verdammt sehr lange zu Leben und ihren Hunger durch den Beischlaf, durch ein Opfer an ihre Gottin, zu stillen.



Es mag schon stimmen, dass ein *Succubus* einem Menschen auf verschiedene Art und Weise Energie entziehen kann, um sich dadurch zu stärken, aber ein Beischlaf ist dazu nicht nötig. Wenn ein *Succubus* Hunger verspürt, dann greift sie, wie Menschen auch, zu Speiß und Trank. ...selbiges gilt natürlich auch für den *Incubus*, aber um die Schreibweise nicht unnötig zu verkomplizieren, beschränken wir uns hier auf die weibliche Form.

Doch wie kommt es zu diesem Energietransfer? Eine simple Berührung durch einen *Succubus*, vom Menschen fast immer völlig unbemerkt, reicht aus, um den *Succubus* die geheimen Lüste und Ängste dieses Menschen zu offenbaren und eine Verbindung auf mentaler Ebene herzustellen. Durch diese Verbindung sind die in der Lage bei Menschen Träume hervorzurufen. Da ein *Succubus* von Natur aus nicht böse ist, sind dies meist sehr schöne und häufig auch erotische Träume. Nicht selten erscheint der *Succubus* selbst im Traum, allerdings erscheint er dabei immer in der Gestalt die wir am meisten begehren. Und es ist auch nicht richtig, dass der *Succubus* in den Träumen immer die dominante Rolle spielt – er richtet sich hier ganz nach den Begierden des jeweiligen Menschen.



Aber – und daher kommen wohl auch die vielen dämonischen Abbildungen – ein *Succubus* kann diese Träume auch bewirken um Menschen zu bestrafen und ihnen den gesunden Schlaf zu rauben. In solchen Träumen erscheint der *Succubus* als das, was der oder die Träumende am meisten fürchtet. Und da die Furcht vor geflügelten Dämonen bei den Menschen häufig tief verwurzelt ist, haben sie meist genau dieses Traumbild von *Succuben*, wovon viele Abbildungen in Büchern, Schriftrollen oder Malereien zeugen.

Kommt es während solch eines Traumes zur tatsächlichen körperlichen Vereinigung – wobei der *Succubus* den Menschen besteigt – so kann er ihm oder ihr die Energie, welche er benötigt um seine magischen Fähigkeiten, aufzuladen deutlich schneller entziehen als über die rein mentale Verbindung. Bis heute ist nicht bekannt, warum Menschen nicht aufwachen, während sie von einem *Succubus* bestiegen werden. Menschen sind nach so einer Nacht meist sehr erschöpft, woher wohl auch die Frage „Hat dich letzte Nacht ein *Succubus* geritten?“ herrühren dürfte wenn ein Mensch besonders müde wirkt. Ein *Succubus* ist aber auch in der Lage Energie zu geben – und zwar durch den „Kuss des Succubus\*“.

*\*Vorsicht! Hier besteht Verwechslungsgefahr. Während der „Kuss des Succubus“ Energie auf den Geküssten überträgt, handelt es sich beim „Kuss der Succubana“ um den Höhepunkt der körperlichen Vereinigung.*

Die magischen Fähigkeiten der *Succuben* gehen aber natürlich weit über diesen Kuss hinaus. Ihre wohl erstaunlichste Fähig, die Gestaltwandlung, beschreibt *Tyren* in seinem Tagebuch wie folgt:

Hätte ich es nicht mit meinen eigenen Augen gesehen, ich würde es nicht glauben. Während die Hohepriesterin ihre Kleidung abstreifte färbte sich ihr dunkles Haar golden wie die Ähren auf den Feldern und ihre zuvor dunklen Augen erstrahlten in einem Blau wie der Kristallsee. Ihr üppiger Busen wurde kleiner und ihre Hüfte noch schlanker als sie es ohnehin schon war. Wie von Geisterhand verflocht sich ihr goldenes Haar zu einem Zopf, der ihr frech über die Schulter hing. Hätte nicht die einen Finger lange, zarte Narbe an ihrem linken Schienbein gefehlt, so hätte ich jeden Eid geleistet, dass Helena Sonnenfeld hier vor mir steht. Doch es war die Hohepriesterin Nadeare Solial, welche mich mit diesem Anblick belohnte. Möge Helena mir meine Schwäche verzeihen...



*Succuben* sind völlig in die menschliche Gesellschaft integriert und sie leben zwischen den Menschen in Städten und Dörfern. Aufgrund ihrer Fähigkeiten haben sich viele von ihnen in den Dienst der Liebesgöttin *Succubana* gestellt und bekleiden in deren Tempel einige der höchsten Ämter. Wie etwa die mehrfach erwähnte *Nadeare Solial*. Seit mehr als einem Zeitalter ist sie Hohepriesterin der *Succubana* und Vorsteherin ihres Tempels zu **Andarwacht**. Wie alt *Succuben* werden können – oder gerade sind – ist schwer einzuschätzen, da sie durch ihre Gabe der Gestaltwandlung jedes beliebige Aussehen annehmen können.

## Drakonas

Oder auch „*Drachenharpyien*“, wie sie von vielen auch genannt werden, werden von einfältigen Menschen gerne mit *Succuben* verwechselt. Dabei sind die Unterschiede doch mehr als offensichtlich. *Drakonas* tragen große Lederschwingen auf ihrem Rücken, haben einen Schwanz der zu einer Speerspitze verläuft und können bis zu drei Schritt groß werden. Was sie an *Succuben* erinnert, sind vielleicht die kleinen Hörner auf ihrer Stirn und das sie auf Männer sehr anziehend wirken. Und anders als ein *Succubus* verfügen sie über keine magischen oder gestaltwandlerischen Fähigkeiten. Auch der Vergleich mit *Harpyien* ist grundlegend falsch. Obwohl eigentlich nichts über die Herkunft der *Drakonas* bekannt ist, kann es als gesichert angesehen, dass es sich bei ihnen nicht, wie bei den Harpyien, um das Werk eines Schwarzmagiers handelt. Ihnen sind nicht der übliche Wahnsinn und die Mordlust anheim wie den *Harpyien*. Ganz im Gegenteil! Die meisten *Drakonas* sind überaus intelligent und in der Lage mehrere Sprachen zu sprechen. Ihre eigene Sprache ist jener der Mittelländer sehr ähnlich, verwendet jedoch zur schriftlichen Darstellung völlig andere Zeichen, wie in *Helena Sonnenfelds* Aufzeichnungen ersichtlich.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
𐀀	𐀁	𐀂	𐀃	𐀄	𐀅	𐀆	𐀇	𐀈	𐀉	𐀊	𐀋	𐀌
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐀍	𐀎	𐀏	𐀐	𐀑	𐀒	𐀓	𐀔	𐀕	𐀖	𐀗	𐀘	𐀙





*Drakonas* leben in „Häusern“ aus Holz, Schilf und Palmwedel, welche sie, ähnlich wie Schwalbennester, an den Abhängen der **Amzonenberge** errichten. Aus diesem Grund sprechen die Gelehrten auch gerne von Drakonanestern und Horsten.



Das Volk der *Drakona* hat jedoch ein „Problem“ – es besteht ausschließlich aus weiblichen Individuen. Zur Fortpflanzung sind sie auf einen Menschen angewiesen. Früher haben sie sich zu diesem Zwecke einfach Männer von den Feldern oder den Handelswegen geholt, welche sie, nach erfolgreicher Kopulation, häufig einem ihrer Drachengötter zum Opfer gebracht haben. Doch dies gehört der Vergangenheit an.

Heute unterhalten sie gute Beziehungen zu den *Amazonen*, mit denen sie auch Handel betreiben, und zu den Bürgern von **Bergfurth**. In **Bergfurth** wird den *Drakonas*, sowohl bei Voll- als auch bei Neumond ein Mann oder Jüngling als „Opfer“ dargeboten. Was früher den fast sicheren Tod bedeutete gilt heute als große Ehre – von einer *Drakona* auserwählt und in „ihr Nest mitgenommen“ zu werden. Ein kleiner Ratschlag an alle Männer, welche von einer *Drakona* auserwählt wurden. Lasst es einfach geschehen und wehrt euch nicht. Erstens hättet ihr ohnehin kaum Aussicht der Umklammerung ihres Schwanzes zu entkommen und zweitens denkt daran wie viel Schaden ein Sturz aus hundert Schritt Höhe haben würde...

Keine Angst! Die *Drakona* wird euch nicht fressen, jedenfalls nicht im kulinarischen Sinne. Da die Fingernägel einer *Drakona* fast schon ein wenig Krallen gleichen, kann es in der Hitze der Vereinigung schon zur einen oder anderen Verletzung kommen, deren Narben von **Bergfurther** Jünglingen meist voller Stolz präsentiert werden. Heute werden die Kopulationspartner auch nicht mehr den Göttern geopfert, sondern nach ein paar Tagen nach **Bergfurth** zurückgebracht. Meist sind die Männer nach dieser Zeit aber so erschöpft, dass sie erst einmal ein paar Tage – und vor allem Nächte – Ruhe benötigen um wieder zu Kräften zu kommen. Häufig können sie sich nach der Erholung an nichts erinnern...



## Oger & Trolle

Obwohl sie nicht zu den kulturschaffenden Völkern Antherias zählen, seien sie an dieser Stelle erwähnt. Die bis zu zehn Schritt großen Oger und Trolle leben in erster Linie in den „**Großen Sandsteinen**“, auch als „**Wüstenwall**“ bekannt. Eigentlich handelt es sich bei ihnen um gänzlich missverstandene Kreaturen. Es mag schon richtig sein, dass Menschen, Elfen, Zwerge und sogar Orks auf ihrem Speiseplan stehen, aber sie sind deswegen nicht als, von Grund auf böse, anzusehen. Dennoch sollte man es unbedingt vermeiden, ihnen über den Weg zu laufen. Sonst könnte man schnell zu einem kleinen Leckerbissen auf ihren Speiseplänen werden.



## Feen (Pixies)

Wie Schmetterlinge, sind *Feen* – oder *Pixies*, wie sie auch genannt werden – auf allen Wiesen und in allen Wäldern **Antherias** zu finden. Man muss nur genau hinsehen! Die magischen Wesen werden kaum größer als eine Hand, viele von ihnen sind sogar deutlich kleiner. Und ihre meist grüne Kleidung verleiht ihnen eine zusätzliche Tarnung, was auch dringend nötig ist, denn es sieht manchmal so aus, als wäre halb **Antheria** auf der Jagd nach ihnen. Kinder möchten sie als Spielzeuge, Hexen verwenden Feenflügel für Flugelixiere, Magier ihren Staub für verschiedene Zauber und Heiler ihren Urin für verschiedene Heilsalben. Dabei vergisst man nur all zu gerne, dass *Feen* unter anderem für die Bestäubung vieler – in erster Linie magischer – Pflanzen verantwortlich sind. Daran sollte man vielleicht denken, bevor man das nächste Mal gedankenlos eine fängt und sie in ein Glas sperrt oder ihr gar die Flügel ausreißt. Wie Helena Sonnenfeld in langen Studien festgestellt hat, verfügen auch Feen über eine eigene Schrift.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ	Ɱ





N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ℵ	ο	ς	ϑ	ρ	ε	τ	ϛ	ϣ	ω	α	ϕ	ϙ

Ihre Sprache, welche wie ein leises Fiepen klingt, ist für Menschen jedoch völlig unverständlich. Zu mindest ist uns kein Mensch bekannt, der in der Lage ist sprachlich mit ihnen kommunizieren zu können. Obwohl *Feen* niemandem etwas zu Leide tun würden, können sie ganz schön lästig sein – vor allem wenn sie als Schwarm auftreten.

Gerade noch rechtzeitig zum Ende dieser Ausgabe, erreichten uns zwei brandaktuelle Nachrichten per Eilboten. Eine Nachricht, welche wohl 99,9% aller **Dungeons & Dragons®** Fans um den ganzen Erdball jubeln lässt, ist, dass **Wizards of the Coast** von der geplanten Änderung der OGL absehen möchte. Vor allem von der rückwirkenden Annullierung der bisher gültigen Version 1.0a. Offensichtlich ist der Druck von Mitbewerbern und Fangemeinde selbst für den Multimillionen Dollar Konzern zu groß geworden. Ob man sich bei **WotC** auch in Zukunft daran halten wird, das wird selbige zeigen. Im Augenblick herrscht jedenfalls einmal große Erleichterung in der Szene...



Es ist da – und es ist viel besser geworden als wir erwartet haben. Gestern (31. Jänner 2023) erschien das Update V1.3.26 – Winter Wonderland für den **Dungeon Alchemist**. Und dieses Update hat es wieder einmal in sich. Neben dem angekündigten Winter Thema gibt es wieder eine Vielzahl neuer Objekte und Funktionen. Unser absoluten Favoriten sind die Lava, welche speziell in dunkler Umgebung so richtig zur Geltung kommt und die „Abstract Objects“, welche wir schlicht und einfach „Green Screens“ nennen. Es handelt sich dabei um grüne Wände, Säulen und Flächen, welche mit eigenen Texturen versehen werden können. Dadurch ist es jetzt zum Beispiel möglich Blutflecken oder Fußspuren auf ebener Fläche oder Nachrichten an Wänden zu „hinterlassen“. Mehr darüber erfährt ihr in der ersten Ausgabe des „*Dungeon Explorer*“, an der wir bereits mit Hochdruck arbeiten.

